CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #08

Jedna z najlepszych serii gier wszech czasów!



W krainie Magii i Mocy

Przedstawiamy najsłynniejszych bohaterów w dziejach PeCetów!

Szczodry król

W 1990 roku mało znana firma z Kalifornii wydała King's Bounty. Turową strategię, w której kierowałeś rycerzem i jego armią...

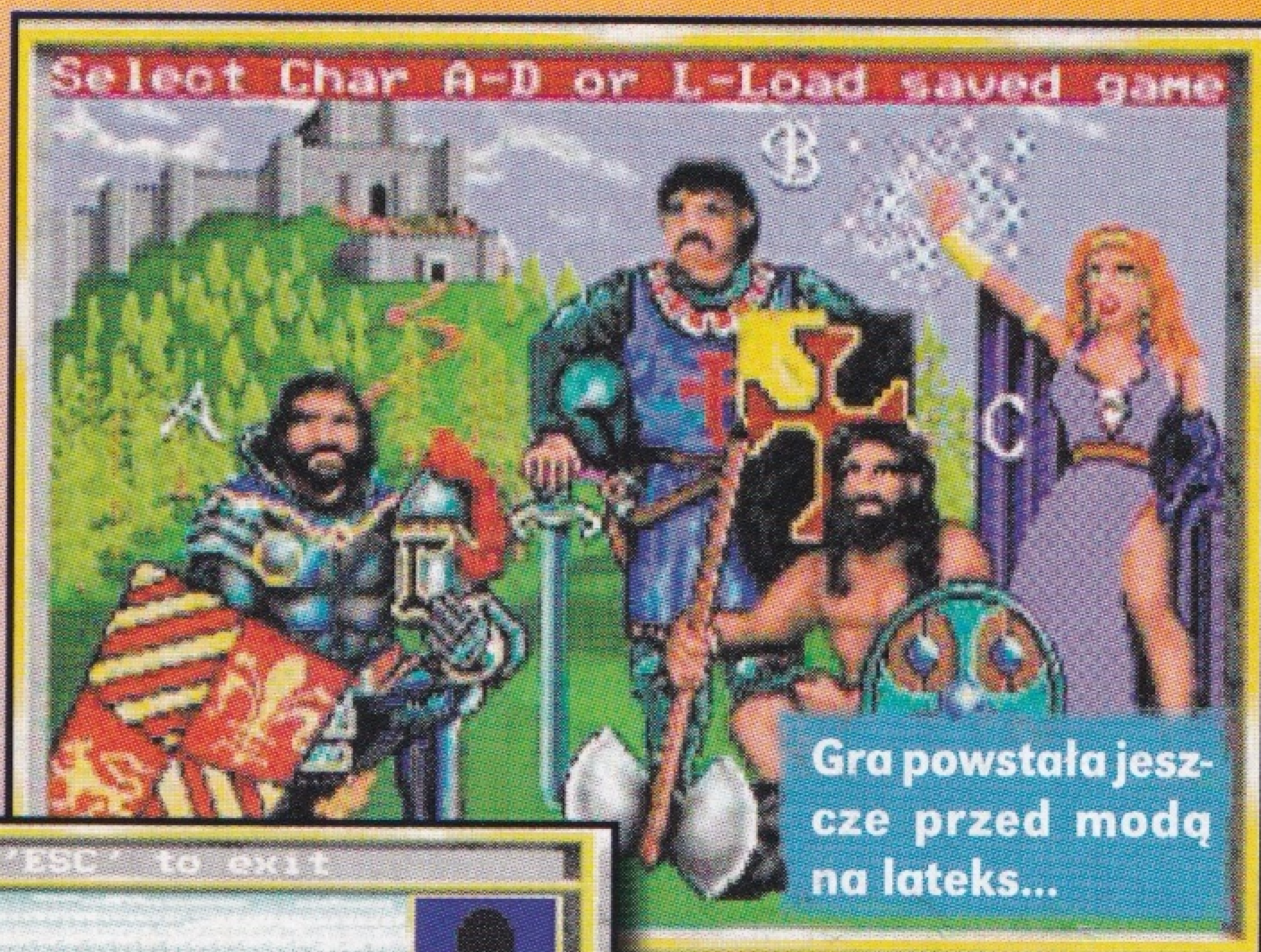
Na taki pomysł wpadł Jon Van Caneghem, założyciel New World Computing. Grę wydał na trzy platformy: C64, Amigę oraz PC, na którym wówczas panował system operacyjny DOS. **W tym pięknym okresie na miano wysokiej rozdzielczości zasługiwała w pełni 320 x**



Wbrew pozorom to nie jest screen z komórki.

CIEKAWOSTKI

- King's Bounty doczekał się bardzo wiernego remake'u w 2001 roku. Wyprodukowany przez New World Computing, wyszedł na konsolę PS2 pod nazwą Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff. Choć grafika jest o dekadę lepsza, interfejs oraz fabuła pozostały takie same – nie pomogło to niestety grze, która nie została ciepło przyjęta ani przez recenzentów, ani przez graczy.
- Powstały aż dwa sequele King's Bounty, oba stworzone przez Rosjan. Niewiele wiadomo o tych



Gra powstała jeszcze przed modą na lateks...



Prawie jak Heroes.

200, zaś 16 kolorów w zupełności wystarczało do satysfakcjonującej zabawy.

Gracz wcielał się w śmiałego bohatera, który wraz ze swoją armią podjął się odnalezienia zaginionego Berła Ładu. Zleceniodawcą był król Maximus, zaś cały problem polegał na tym, że władca miał niebawem wyzionąć ducha. Heros musiał się więc spieszyć (czas na wykonanie zadania był uzależniony od ustalonego poziomu trudności). Na początku gracz wybierał postać (spośród czterech dostępnych, w tym jednej kobiety), a później wyruszał na poszukiwanie berła.

Do przemierzenia były cztery kontynenty, a gra miała nieliniową strukturę. Gracz mógł się skoncentrować na wykonywaniu głównego zadania, ale nic nie stało na przeszkodzie, żeby przemierzał mapę w poszukiwaniu artefaktów. **Toczące się w turach starcia wymagały częstego uzupełniania i doglądania armii.** Zadaniem numer jeden było oczywiście odnalezienie berła, które zostało zakopane gdzieś przez Arecha – zaprzysięgłego wroga Maximusa. By wykonać główny quest, niezbędna była mapa. Ta została podzielona na 25 kawałków, każdy zaś był w posiadaniu innego złego rycerza.

Grę ukończyć się dało nawet w sytuacji, gdy nie wszystko zostało odkryte – oczywiście pod warunkiem, że odgadłeś bez posiadania całej mapy, gdzie znajduje się zakopany skarb. Motyw drążenia w ziemi w poszukiwaniu artefaktów jeszcze w grach Jona Van Caneghema powróci wielokrotnie – jak i bardzo wiele innych mechanizmów rozgrywki, które po raz pierwszy pojawiły się właśnie tutaj. Nie wyprzedzajmy jednak faktów – na kolejnych stronach poczytasz o produkcjach, które bardzo wiele zawdzięczają King's Bounty...

tytułach, wyszły bowiem jedynie za naszą wschodnią granicą i nigdy nie zostały przetłumaczone na angielski ani tym bardziej polski.

Najpotężniejszymi jednostkami w King's Bounty wcale nie były smoki, a... duchy. Po każdym udanym ataku zabici powiększali ich szeregi, przez co po jakimś czasie zamek przez nie broniony był zupełnie nie do zdobycia.

wwwarto zajrzeć

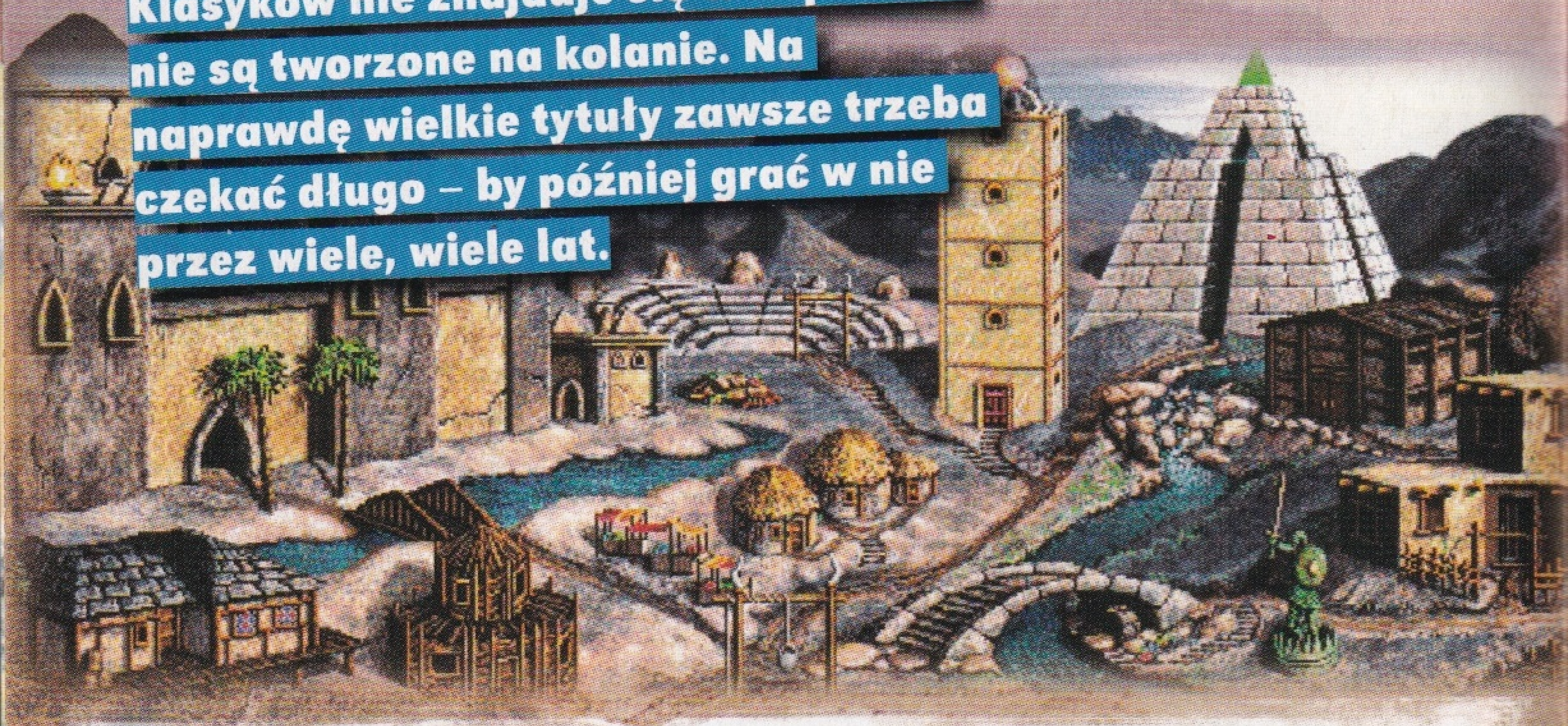


Chcesz wiedzieć o King's Bounty dosłownie wszystko? Wejdź na nieoficjalną stronę stworzoną przez fanów.

http://www.zone.ee/kingsbounty/

Heroiczne początki

Klasyków nie znajduje się w kapuście, nie są tworzone na kolanie. Na naprawdę wielkie tytuły zawsze trzeba czekać długo – by później grać w nie przez wiele, wiele lat.



Po czterech latach od King's Bounty w głowie Jona Van Caneghema wykrystalizował się już pomysł na ulepszoną wersję gry. Jako że inna seria New World Computing, Might & Magic, sprzedawała się całkiem nieźle, **twórca postanowił swój nowy tytuł przyłączyć do sprawdzonego cyklu**, osadzając akcję na kontynencie Enroth (znanym również z M&M VI). Tak powstała gra, która zmieniła oblicze turowych strategii – Heroes of Might and Magic (czasem też z podtytułem: A Strategic Quest). Założenia i mechanika zabawy zostały zaczerpnięte z King's Bounty, jednak pierwsi Heroesi to była zupełnie nowa jakość. Zamiast ograniczać gracza do jednej postaci, New World Computing postawiło na dużą dozę swobody. **Jednocześnie można było kierować aż oś-**

CIEKAWOSTKI

- W HoM&M 2 po raz pierwszy w serii pojawiły się renderowane w 3D animacje, które stały się znakiem rozpoznawczym cyklu aż do części czwartej, w której – ze względu na ograniczenia budżetowe – z nich zrezygnowano.
- Na ekranie tytułowym HoM&M 2 kliknij drzwi po lewej stronie – zobaczysz screenshoty z Might & Magic VI.
- Największą popularnością seria Heroes cieszy się w Europie, zwłaszcza wschodniej. W niektórych krajach dodatek Price of Loyalty był numerem



Oryginalny HoM&M – łezka się w oku kręci.

mioma bohaterami oraz posiadać wiele zamków różnych typów. W większości przypadków gracze jednak ograniczali się do dwóch, maksymalnie trzech postaci – za to starali się je rozwijać tak bardzo, jak to tylko było możliwe.

Kluczowe w HoM&M były surowce (aż siedem rodzajów), to one pozwalały na budowanie nowych struktur w zamkach oraz powiększanie armii. Bohater mógł zbierać je na mapie, a także przejmować kopalnie, które dostarczały codziennie określoną ilość zasobów. W większości przypadków zdobycz taka wiązać się musiała ze stoczeniem walki z chroniącym złoża oddziałem. No właśnie – walki...

Tak naprawdę w Heroesach nie chodzi o bieganie po mapie i zbieranie artefaktów oraz surowców. Już od pierwszej części nie było cienia wątpliwości, że **numerem jeden, najistotniejszym i najprzyjemniejszym elementem gry są bitwy**, które zdarzają się dosłownie co chwilę. Walki z samotnymi oddziałami musiał sprowokować sam gracz, ale czasem też mógł być zaatakowany przez bohatera komputerowego przeciwnika. Tak czy inaczej, HoM&M nigdy nie była grą dla pacyfistów – bez dobywania miecza lub księgi zaklęć życia tu nigdy nie było.

Gdy natrafiałeś na wrogi oddział i wdawałeś się z nim w walkę, mapa z ogólnej zmieniała się na taktyczną – tylko pod względem kolorystyki podobną do tej, z której korzystałeś przy eksploracji terenu. **Bitwy toczyły się na polu heksów, gdzie naprzeciwko siebie stawały oddziały – maksymalnie pięć typów po jednej stronie.** Ograniczenia nie było za to pod względem liczby jednostek. Armie mogły liczyć nieskończenie wiele „żołnierzy", gdyż te i tak były reprezentowane przez jedną, symboliczną postać. Z pozoru więc mały i niegroźny goblin – jeśli miał na dole wysoką liczbę – mógł zmasakrować nawet feniksa. O ile oczywiście udało mu się do niego dotrzeć.

wwwarto zajrzeć



Masz jakąś część Heroesów i już ukończyłeś kampanie, a pojedyncze mapy znasz na pamięć? A może sam tworzysz nowe scenariusze i chcesz się nimi podzielić? W obu przypadkach polecamy Elrath – ogromną bazę plików do wszystkich części (łącznie z dodatkami) bohaterskiej sagi. Swoją drogą – znaczące jest, że do czwartej części dostępne są póki co tylko trzy mapy...

http://www.elrath.com/

jeden na listach bestsellerów przez kilkanaście miesięcy! Niestety, gra nie zdobyła nawet cienia takiej popularności w Stanach Zjednoczonych, czyli największym rynku na świecie...



Menu główne – wybór może niewielki...

W pierwszym HoM&M **do dyspozycji były cztery miasta, w każdym zaś można było rekrutować po sześć różnego typu jednostek.** Do tego dochodziły jeszcze cztery postacie niezależne – łajdak, nomada, duch i dżin. Ich nie można było rekrutować do armii – stawali po twojej stronie tylko wtedy, gdy przerażeni potęgą twojego wojska sami poprosili o możliwość dołączenia do kompanii.

Siła armii bohatera to jednak tylko połowa sukcesu w walce. Drugą stanowił sposób jego rozwoju. **Heros mógł być rozwijany w czterech kierunkach: ataku, obrony, mocy zaklęć oraz wiedzy.** Zwłaszcza tym dwóm ostatnim warto poświęcić nieco więcej miejsca, gdyż sposób czarowania w pierwszej części HoM&M różnił się od tego, który zastosowano w późniejszych grach serii.

Bohater mógł nauczyć się czarów (w sumie 29, podzielonych na cztery poziomy), jednak po kilku rzuconych zaklęciach „zapominał" je. Jeśli chciał znów ich używać podczas walki, musiał powrócić do miasta lub skorzystać z jakiejś kaplicy. Właśnie ze względu na to rozwiązanie warto było gromadzić punkty wiedzy – nie wpływały one na moc czarów, ale pozwalały na rzucanie większej ich liczby bez konieczności odwiedzania czegokolwiek.

Rewolucyjna była w pierwszej części klasycznej sagi również grafika. Ręcznie rysowana, bajkowa kreska (centaury wyglądające jak wkurzeni Indianie rządziły) idealnie współgrała z lekkim klimatem gry. „Wysoka" rozdzielczość 640 x 480 oraz paleta 256 kolorów naprawdę cieszyła oczy. I choć jedynka wygląda dziś dość archaicznie, wciąż warto do niej wrócić. Na przykład po to, by przekonać się, że grafika tak naprawdę ma bardzo mały wpływ na grywalność.

HoM&M to jedyna część serii, która nie doczekała się oficjalnego dodatku. Nic dziwnego – ten nie zdążyłby się zadomowić na komputerach graczy, gdyż już po roku światło dzienne ujrzała nowa produkcja New World Computing (które zostało przejęte przez 3DO): **Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars.** Krótki czas oczekiwania na sequel nie wpłynął jednak wcale źle na grę. Przeciwnie – wniosła ona bardzo wiele nowości oraz ciekawych rozwiązań.

Najbardziej rzucała się w oczy grafika. Choć rozdziel-



HoM&M 2
Podczas gry w trybie przygodowym kliknij bohatera i wpisz:
8675309 – zobaczysz całą mapę
32167 – wybrany bohater dostanie 5 czarnych smoków. Możesz korzystać z tego kodu wielokrotnie
911 – wygrywasz od razu, ale w high scores masz rangę „cheater"
1313 – przegrywasz. Ciekawe, po co komu taki cheat?

cześć i paleta się nie zmieniły, jednostki były narysowane w nieco innej, mniej infantylnej manierze. **Wciąż utrzymany został baśniowy klimat**, jednak już samo wykończenie – tak zamków, jak i jednostek – było nieco mroczniejsze.



Dwójka była ładniejsza, ale wciąż rysunkowa.

Sporo innowacji przyniosła również rozgrywka. Choć **główne założenia nie zmieniły się ani na jotę**, New World Computing dodało masę atrakcji, które później na stałe wpisały się w obraz cyklu. Dużą metamorfozę przeszły miasta, do których dołączyły dwa nowe: nekromanty i czarodzieja. Pomijając walory estetyczne (wszystkie budynki wyglądały inaczej dla każdej z klas), dodano możliwość rozbudowy struktur, co pozwoliło na rekrutowanie bardziej zaawansowanych jednostek. Dodatkowo twierdze można było umocnić murami i wieżyczkami, a także dokupić do nich szereg mniejszych konstrukcji, które wpływały na przychody i liczbę jednostek.

Wiele zmieniło się również, jeśli chodzi o czary. Zrezygnowano z niezbyt udanego pomysłu „zapominania" – zamiast tego wprowadzono punkty, z których można było swobodnie korzystać, a później uzupełniać je w magicznych studniach lub zamkach. Dodano również piąty poziom gildii magów – w sumie do nauczenia się było ponad 70 zaklęć. To znaczący postęp w stosunku do jedynki, jednak tak naprawdę najwięcej się zmieniło, jeśli chodzi o rozwój bohatera.


...ale grywalność wciąż ogromna!

Do standardowych czterech umiejętności doszło aż czternaście nowych, z których jeden bohater mógł posiąść osiem. Dodatkowo każda z nich mogła zostać rozwinięta aż do trzeciego poziomu (basic, advanced i expert). Zróżnicowanie było spore – część pomagała głównie w walce, ale były też i zdolności pozwalające na szybsze poruszanie się po mapie czy charakterystyczne tylko dla bohatera danej klasy – np. tylko nekromanta mógł podnieść poziom nekromancji ponad pierwszy level.

Pół roku po premierze HoM&M 2 pojawił się **pierwszy i ostatni oficjalny dodatek – Price of Loyalty.** Na szczęście dla 3DO panowała wówczas heroesomania, więc gracze przymknęli oko na to, że w gruncie rzeczy niewiele było nowości – poprawione drobne błędy, kilkanaście artefaktów i nowe kampanie to trochę mało jak na płatny add-on. Wystarczył on jednak, by zabić czas w oczekiwaniu na największą rewolucję w bohaterskiej sadze...

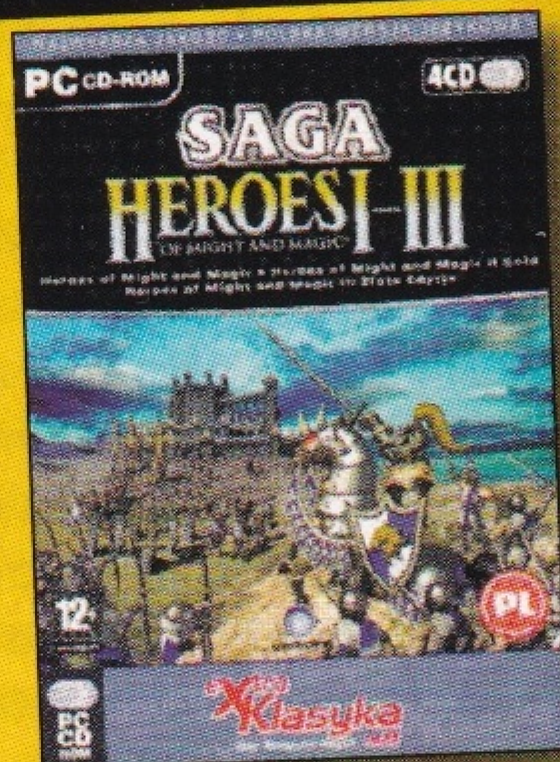
Milowy krok

HoM&M 3 to najprawdopodobniej najbardziej grywalny tytuł wszech czasów. A jeśli nawet nie, to bez wątpienia plasuje się w pierwszej trójce.

To nie jest przesada: informacjami o trzeciej części Heroesów można zapełnić nie tylko całą książeczkę, ale i całego Clicka. **To zdecydowanie najlepsza część sagi oraz dzieło życia Jona Van Caneghema.** I choć zmiany można określić jako kosmetyczne, to jest to taka kosmetyka, która zmienia Renatę B. w miss świata.

Pierwsze, co powodowało uczucie dezorientacji przyprawionej niedowierzaniem po przeskoczeniu z dwójki na trójkę, to całkowicie odmieniona grafika. **Koniec z ręcznie rysowanymi postaciami, humorystyczną kreską „z przymrużeniem oka".** HoM&M 3 przyniósł prerenderowane postacie i niemal fotorealistyczne miasta. Zmiany wi-

Chcę to mieć!



Chcesz mieć na własność kilka najlepszych strategii turowych w dziejach gier? Teraz możesz kupić **Sagę HoM&M**, na którą składa się aż sześć różnych tytułów (HoM&M, HoM&M 2, HoM&M 3 plus wszystkie dodatki) za 19,99 zł.

CIEKAWOSTKI

- Tworząc kody do HoM&M 3 i dodatków, autorzy wykorzystali kilka zabawnych nawiązań do filmów. W podstawowej wersji gry działają cheaty nawiązujące do „Monty Python i święty Graal" (np. królik trojański dający zwycięstwo czy kokosy pozwalające na poruszanie się bez ograniczeń – kto oglądał film, wie, skąd takie pomysły), w dodatkach były to „Gwiezdne Wojny" oraz „Matrix" (patrz: ramka Click Trick).
- HoM&M 3 w 2000 roku pojawił się na 35. pozycji w ple-



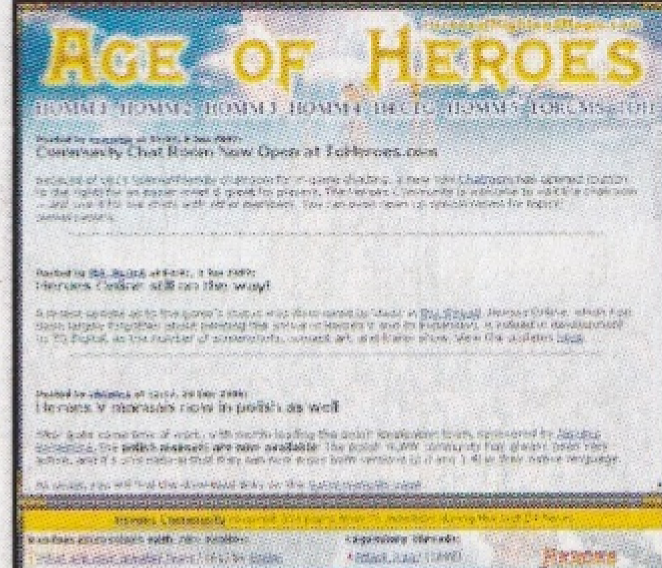
HoM&M 3 wciąż potrafi zachwycić...

doczne były na każdym polu – jednostki zyskały znacznie większą liczbę klatek animacji (80 na każdego stwora, podczas gdy w dwójce standardem było 15), zaś rozdzielczość wzrosła do 800 x 600 przy palecie 65 tysięcy kolorów. Wszystko to sprawia, że nawet dziś trzeci Heroesi mają klasę oraz swój niepowtarzalny styl graficzny, który wcale się nie zestarzał.

Jeśli grałeś w jedynkę lub dwójkę, w Heroes 3 początkowo czułeś się jak na starych śmieciach. **Zasady pozostały takie same jak na początku: kierowałeś bohaterami, zdobywałeś zamki, szukałeś artefaktów, powiększałeś armię, toczyłeś boje o zasoby** (których wciąż było tyle, ile w pierwszej części sagi) – nic nowego, przynajmniej przez pierwsze kilka chwil. Im dalej w grę, tym jednak więcej odkrywałeś rzeczy, których wcześniej nie było, by w końcu skonstatować, że HoM&M 3 to jedna z najbardziej rozbudowanych gier, jakie pojawiły się na PC. W dodatku ogrom dawanych przez nią możliwości przychodził sam z siebie, od początku można się było doskonale bawić, bez konieczności ślęczenia przez wiele godzin nad instrukcją.

W podstawowej wersji (noszącej podtytuł Restoration of Erathia) **do twojej dyspozycji oddanych zostało osiem zamków, w każ-**

wwwarto zajrzeć



Kompletna baza danych o całej serii – wraz z opisanymi jednostkami, czarami, artefaktami itp., itd. Prawdziwa encyklopedia Heroesów.

http://www.heroesofmightandmagic.com/



biscycie na najlepszą grę wszech czasów, wybieraną przez czytelników magazynu PC Gamer. Co ciekawe, dokładnie pięć lat później redakcja PCG umieściła go na 25. pozycji. Jak tak dalej pójdzie, już w 2020 roku będzie na szczycie...

Jeśli dobrze przyjrzysz się dżinowi (miasto: Tower), zauważysz, że jest on... kobietą – przynajmniej na to wskazuje ubiór, sylwetka i makijaż. Co dziwne, upgrade'owana wersja tej jednostki bez wątpienia jest płci męskiej. Od kiedy to brzydsze jest lepsze?

In the Wake of Gods

Grupa rosyjskich programistów zrobiła nieoficjalny dodatek do HoM&M 3. Niby nic w tym dziwnego, bo takich powstawały całe tysiące, ten jednak wprowadzał do gry naprawdę wiele ciekawych rozwiązań – przede wszystkim pozwalał na dodanie nowych elementów na planszę, w tym... ósmego surowca – mithril! (Fikcyjny metal wymyślony przez Tolkiena).



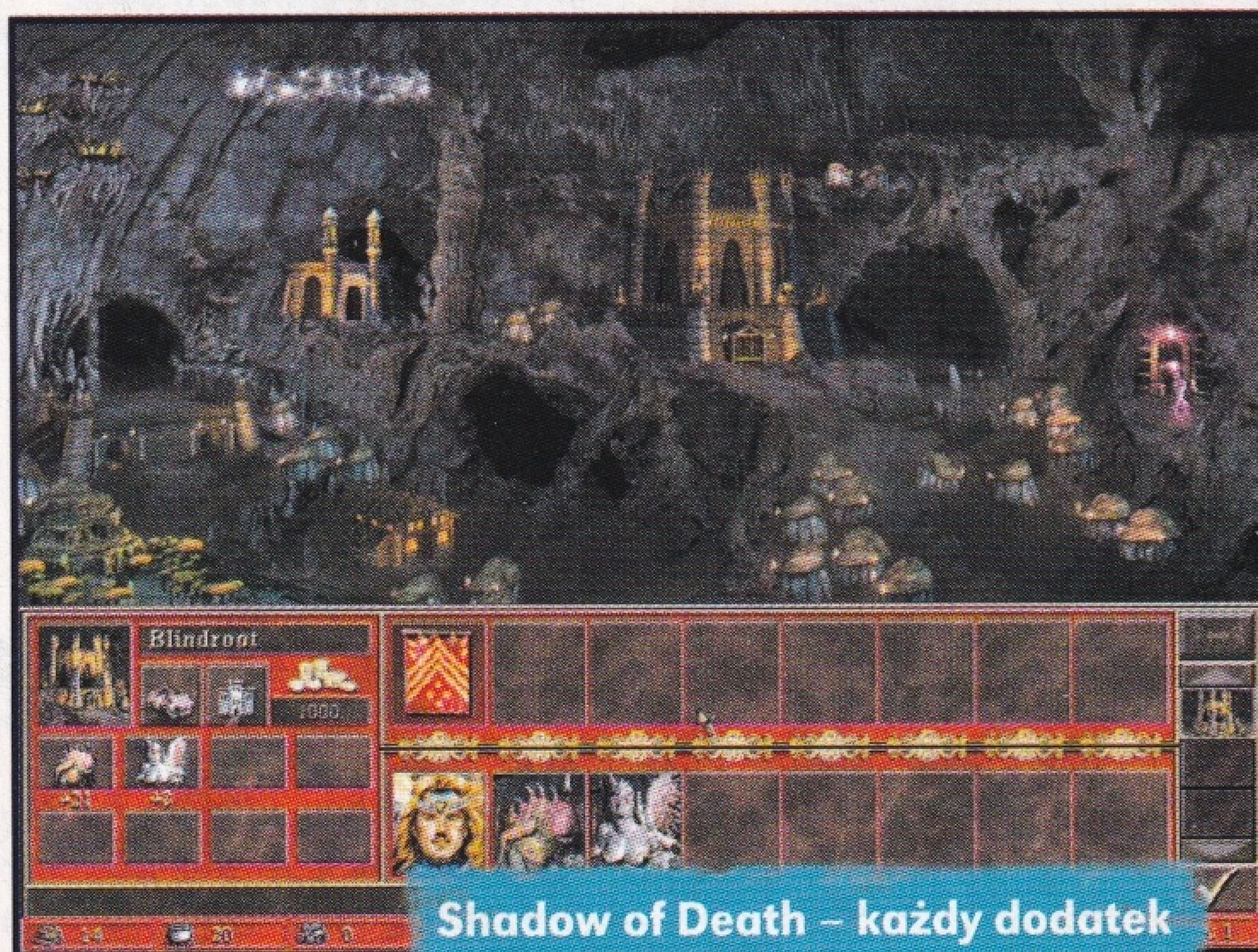
http://wog.celestialheavens.com/

Tytuł serii zobowiązuje, dlatego też bohaterowie nie mogli zostać pozostawieni bez usprawnień. Znacząco wzrosła ich liczba – w każdym z ośmiu miast mogłeś wybierać **spośród 16 herosów, co w sumie dawało 128 unikatowych postaci.** Ich rozwój również nieco się zmienił – w sumie do wyboru było 26 skilli oraz 64 czary, podzielone na cztery szkoły. Zmodyfikowano również system noszenia artefaktów – skończyły się czasy, gdy bohater mógł mieć jednocześnie na sobie dwie pary butów. Przy okazji – w HoM&M 3 pojawiły się również trzy rodzaje podłoża, które spowalniały bohaterów – różnica między podróżowaniem po brukowanej drodze a bagnie była znacząca.

Wiele modyfikacji nastąpiło również w walkach. **Dodano wreszcie wyczekiwaną**

dym zaś można było zwerbować aż 14 różnych jednostek – siedem podstawowych i siedem ulepszonych. Do tego dochodziły oczywiście oddziały neutralne, co w sumie dawało 118 rodzajów, każdy zaś mógł znaleźć się w armii gracza. Jako że liczbę slotów na postacie powiększono do siedmiu, zmienił się również wygląd planszy, na której toczone były walki – teraz rozmiar wynosił 15 x 11 heksów (w HoM&M 2 było 11 x 9).

Usprawniono rekrutację jednostek i rozbudowę miast. Od HoM&M 3 można było to robić na jednym ekranie w ratuszu. Dodatkową jego funkcją było zwiększenie przychodów miasta – maksymalnie dawał on 4000 sztuk złota dziennie. To jednak nie wszystko – **na każdej mapie ukryty był również Graal – najważniejszy i najpotężniejszy artefakt.** Gracz, który go znalazł i doprowadził do miasta, zyskiwał każdego dnia 5000 sztuk złota, populacja zwiększała się o połowę, zaś obrona takiego zamku była łatwiejsza dzięki dodatkowym bonusom (np. 2 dodatkowe punkty szczęścia dla drużyny). Przy okazji – zrezygnowano z możliwości zatrudniania „kapitana" – zamiast tego można było wprowadzić któregoś z bohaterów do miasta, dzięki czemu mógł on wspomagać obronę czarami i doświadczeniem.



Shadow of Death – każdy dodatek to duża dawka grywalności.

Zaginione miasto



W dodatku Armageddon's Blade miały być początkowo umieszczone dwa nowe miasta, ale po sprzeciwie fanów (setki listów do producentów, w tym niektóre nawet z bardzo poważnymi pogróżkami!) The Forge zostało usunięte. Skąd w ogóle to całe zamieszanie? Miasto miało nawiązywać do cyklu Might & Magic, w którym autorzy nie stronili od science fiction. Co powiedziałbyś na walkę gryfów z cyberzombi albo czołgami? No właśnie...

przez graczy możliwość przesunięcia ruchu jednostki na koniec tury, a funkcję pominięcia zastąpiono dużo lepszą – obroną, która zapewniała oddziałowi 20% więcej zdolności defensywnych. Dużym udogodnieniem było też pojawienie się czterech machin. Poza standardową katapultą w armii znaleźć się mogła także balista, zapas amunicji dla strzelających jednostek oraz namiot leczący. Działały one automatycznie bądź były sterowane przez gracza – w zależności od umiejętności bohatera.

HoM&M 3 doczekał się dwóch dodatków, obu niezwykle udanych. Pierwszy, Armageddon's Blade, dodał nowe miasto (żywiołaków), kilka kampanii, masę bohaterów, nowych jednostek oraz kilka ciekawych możliwości. Można było ręcznie sterować wieżyczkami podczas obrony zamku, pozostawić jednostki przy zasobach itd. **Pojawiło się także coś, co wydłużało grę do nieskończoności: losowy generator map.**

Drugim add-onem był Shadow of Death, zawierał on podstawową wersję gry i kilka elementów z pierwszego dodatku. Z nowości wprowadził przede wszystkim kampanię i masę pojedynczych scenariuszy. Pojawiła się także **opcja łączenia niektórych artefaktów**, dzięki czemu uzyskać można było naprawdę przepotężne przedmioty. Jak w każdej kolejnej części, tak i tutaj ulepszono edytor map – tworzenie własnych scenariuszy nigdy nie było tak proste.

HoM&M 3 się nie zestarzał i chyba nigdy się nie zestarzeje. To naprawdę jedna z największych gier w historii świata, zasługująca na złotą tablicę pamiątkową w galerii sław. Niewątpliwie warto ją jednak uczcić inaczej – wciąż grając. Polecam ją szczególnie szczęśliwym posiadaczom słabych laptopów, na których – wydawałoby się – działa tylko Tetris. HoM&M 3 uruchomi się na naprawdę wiekowym komputerze, a rozrywki jest w stanie zapewnić więcej niż wszystkie gry wydane w 2006 roku razem wzięte. Zresztą – przekonaj się o tym sam!

CLICK TRICK!

Wciśnij [TAB], wpisz kod i potwierdź go klawiszem [Enter].

Restoration of Erathia/ Armageddon's Blade/ Shadow of Death – efekt

nwctrojanrabbit/-/nwcredpill – zwycięstwo

nwconlyamodel/nwccoruscant/nwczion – wszystkie budynki w zamku

nwcavertingoureyes/nwcpadme/nwctrinity – bohater dostaje 5 Archaniołów do każdego wolnego slotu

nwcfleshwound/nwcdarthmaul/nwcagents – jak wyżej, tylko z 10 Czarnymi Rycerzami

nwctim/nwcmidichlorians/nwcthereisnospoon – książka z wszystkimi czarami i 999 punktów magii

nwcigotbetter/nwcquigon/nwcneo – poziom w górę

nwccoconuts/nwcpodracer/nwcnebuchadnezzar – nieograniczone punkty ruchu dla bohatera

nwcgeneraldirection/nwcprophecy/nwcwhatisthematrix – pokazuje całą mapę

nwcshrubbery/nwcwatto/nwctheconstruct – 100 000 złota i po 100 wszystkich zasobów

Zmierzch legendy

Po dopracowanej do granic możliwości HoM&M 3 można było albo nie zmieniać nic, tylko dodać nowe zamki i jednostki, albo...

Albo zaprzepaścić cały znakomity dorobek serii i starać się zrobić wszystko od początku. Fakt, **zadanie, które stanęło przed NWC, nie było łatwe – ekipa musiała zmierzyć się z legendą, którą sama stworzyła.** A że kazała na nową część czekać fanom aż trzy lata, emocje i nadzieje były ogromne.

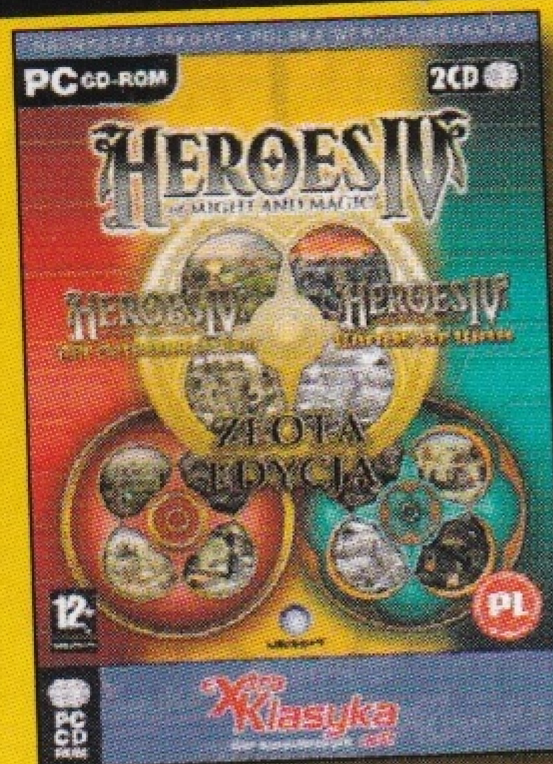
Od razu warto zaznaczyć, że **ocena HoM&M 4 nie jest jednoznaczna. Gracze podzielili się na dwa obozy, niektórym czwórka przypadła do gustu, jednak większość postanowiła ją zbojkotować.** To był właśnie gwóźdź do trumny podupadającego 3DO – z trzecich Heroesów dłużej utrzymywać firmy się nie dało, najnowsza część zaś poniosła finansową porażkę, co zmusiło koncern do ogłoszenia upadłości. A wraz z wydawcą padło New World Computing, kończąc raz na zawsze pewną epokę w dziejach komputerowej rozgrywki.



Zmiany zostały wprowadzone również w interfejsie.

Jak wyglądał schyłek? Zmian w czwórce było naprawdę bez liku. Autorzy dali do dyspozycji sześć mocno zróżnicowanych miast, z którymi powiązali też

Chcę to mieć!



Heroes of Might & Magic 4 została wydana w Polsce razem z dwoma dodatkami w serii eXtra Klasyka neXt – za 19,99 zł można sprawdzić, czy czwórka rzeczywiście była słabsza niż poprzedniczka...

szkoły magii (Life, Death, Might, Order, Nature i Chaos). **Zrezygnowano z ulepszania jednostek, dodatkowo wprowadzając ograniczenia w rozbudowie miasta.** W przeciwieństwie do poprzednich części, nie można było nabyć wszystkich struktur po kolei, a drzewo rozwoju zamku determinowane było przez początkowe wybory (nie sposób tworzyć jednocześnie np. tytanów i smoczych golemów).

Jedną z bardziej szokujących zmian było pozwolenie bohaterowi na branie bezpośredniego udziału w walce. Mógł on tak samo atakować i ginąć jak wszystkie inne jednostki na planszy. Po śmierci mógł zostać wskrzeszony w zamku, jeśli jednak został uwięziony przez wroga, odzyskać go można było tylko poprzez atak na wraże miasto. Tak jak heros, **mobilność zyskały również niezależne oddziały na głównej mapie. W HoM&M 4 zaczęły one się same poruszać i atakować** – gracz zaś mógł oddzielić jednostki od bohatera i kierować nimi osobno.

Zmian było dużo więcej, jednak nie ma sensu ich wszystkich tu wymieniać – **New World Computing zrobiło nową grę, co było ruchem bardzo odważnym.** W niedługim czasie po premierze podstawki na rynku pojawił się pierwszy dodatek – Gathering Storm. Oferował on znacznie mniej niż add-ony do poprzedniej części, autorzy skoncentrowali się na dorzuceniu nowych map, artefaktów i kilku nowych jednostek, zabrakło tu zupełnie nowego pomysłu na rozgrywkę czy też jakiejkolwiek próby zmienienia kursu.

Kilka miesięcy później na rynku pojawił się drugi i ostatni dodatek do HoM&M 4: Winds of War. Napisać można o nim praktycznie to samo, co w akapicie powyżej – **upadające studio nie było w stanie wykrzesać z siebie na tyle sił, by znacząco odmienić swoją grę.** Całą mechanikę pozostawiło więc bez zmian, dodając tylko dodatkowe kampanie, pojedyncze scenariusze, bohaterów itp. W taki właśnie sposób 25 lutego 2003 roku ukazała się ostatnia gra legendarnego studia New World Computing dowodzonego przez założyciela i pomysłodawcę heroesów Jona Van Caneghema. Na kolejne spotkanie z bohaterami mocy i magii gracze musieli czekać bardzo długo...



Wciśnij [TAB], wpisz kod i potwierdź go klawiszem [Enter].

nwcoldman – użyj podczas walki, a twój bohater zamieni się w... dziadka wyposażonego w wielką procę
nwcaphrodite – użyj tego kodu podczas walki, a twój bohater zamieni się w... niespodzianka!
nwcares – wygraj bitwę
nwcvalhalla – wygraj misję
nwcthoth – poziom w górę
nwcprometheus – cała mapa
nwcambrosia – po 300 zasobów + 200 000 złota



Grafikę poprawiono tylko nieznacznie.

Rosyjscy nekromanci

Cykl Heroes zawsze cieszył się dużą popularnością we wschodniej Europie. Wydaje się więc, że powierzenie przyszłości serii Rosjanom było znakomitym pomysłem.

Chcę to mieć



HoM&M 5 kosztuje w Polsce 99,90 zł, zaś wymagający podstawowej wersji dodatek można kupić w edycji premierowej za 59,90 zł. Dostępny jest również pakiet ich obu w cenie 129,90 zł.

Tym bardziej że programiści zza Buga już wcześniej stworzyli dużo ciekawych dodatków do gry, zaś **ekipa Nival, która przejęła serię HoM&M, miała już na koncie kilka udanych tytułów, z Silent Stormem na czele.** Prace nad wskrzeszeniem klasyka trwały długo i nie obeszło się bez kontrowersji (patrz: ciekawostki), ale w końcu w maju 2006 roku gra ujrzała sklepowe półki.

Główne założenie było takie, by przywrócić serii świetność, którą uzyskała ona po premierze HoM&M 3. Zrezygnowano więc z większości nowatorskich pomysłów zastosowanych w czwartej części sagi, biorąc wszystkie mechanizmy rozgrywki ze znanej i uwielbianej trójki. Bohaterowie znów nie mogli zostać zaatakowani podczas bitwy (choć poza magią dano im możliwość skorzystania z oręża podczas walki), jednostki przestały same hasać po planszach, a rozwój miast wrócił do sprawdzonych i utartych wzorców.



Wreszcie Heroesi dostali oprawę na miarę XXI wieku.

CIEKAWOSTKI

- 3DO planowało zrobić kolejną część Heroesów znów w 2D, bazując na silniku wykorzystanym w HoM&M 4. W realizacji planu przeszkodziło firmie bankructwo, zaś prawa do cyklu nabył Ubisoft, który zlecił wykonanie kolejnej części Nivalowi. Na szczęście?
- Przed wydaniem gry, w ręce graczy została oddana beta, która zawierała masę błędów. W związku z tym powstała strona www.saveheroes.org, której autorzy zbierali podpisy pod petycją do Ubisoftu, mającą na celu wymuszenie na wydawcy...



Choć zmienił się wygląd, grywalność jest taka sama.

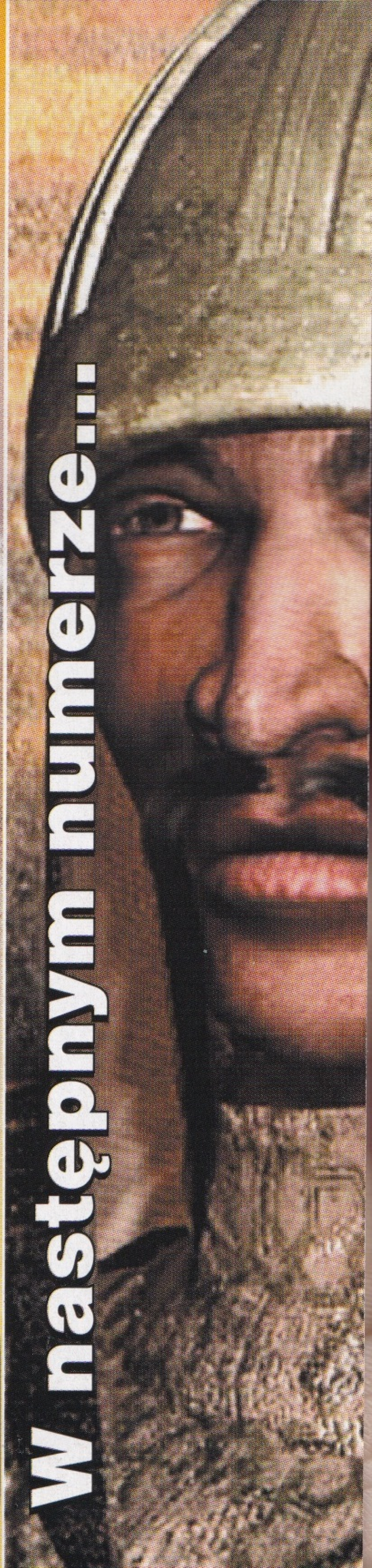
W podstawowej wersji gry pojawiło się sześć miast, do których dołączyło siódme – krasnoludzkie – w dodatku Hammers of Fate (w Polsce: Kuźnia Przeznaczenia). Tak jak w trzeciej odsłonie serii, w każdym zamku tworzone jest siedem różnych typów jednostek, każdy z nich dodatkowo później może zostać ulepszony. Szkoły magii (ponownie cztery) zostały oddzielone od miast, choć niektóre lepiej sobie radzą z konkretnymi rodzajami. Jedynie dodana w Kuźni Przeznaczenia magia runiczna przypisana jest wyłącznie do siedziby krasnoludów.

Jedyny – i właściwie mało znaczący – element, jaki pozostał z czwartej części, to podzielenie pola walki nie na heksy, a kwadraty. **Bitwy toczą się na szachownicy o rozmiarze 10 x 12 pól**, co sprawia, że są bardziej dynamiczne i krótsze. Jedynie podczas oblężeń masz do dyspozycji planszę 14 x 16.

Heroes of Might & Magic 5 został przyjęty przez graczy dość ciepło, choć brak było tak wielkiego optymizmu jak w przypadku najlepszej póki co trzeciej części. Możliwości i rozwój gry pozwalają jednak patrzeć w przyszłość z dużymi nadziejami. Przed nami na pewno kolejny dodatek (póki co jeszcze nie został zapowiedziany), a pewnie gdzieś w Moskwie ktoś już siedzi nad HoM&M 6...

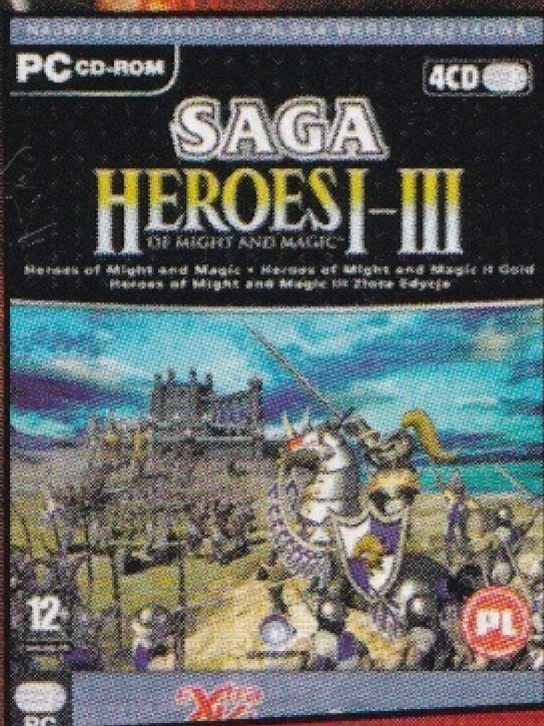
opóźnienie premiery gry – tak, by Nival miał czas ją poprawić. Akcja się udała, ale niektórzy sceptycy twierdzą, że tak naprawdę była tylko sprytnym zagraniem marketingowym Ubisoftu...

Akcja HoM&M 5 teoretycznie nie jest powiązana z poprzednimi częściami, jednak można wyłapać smaczki – np. niektórzy bohaterowie są opisywani jako uciekinierzy z Erathii.

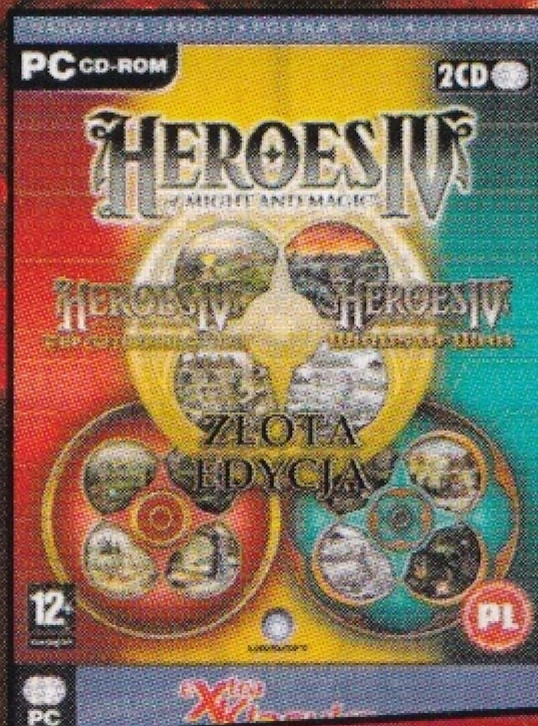


KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

Mamy do wygrania po 10 zestawów



Saga HoM&M 1-3



HoM&M 4 Złota Edycja



HoM&M 5 Złota Kolekcja

Aby wygrać, wystarczy podać prawidłową odpowiedź:

Jaka firma stworzyła HoM&M 5?

A) 3DO

B) Nival Interactive

C) Electronic Arts

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.HOMM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 5 marca 2006 r.